

謎の国ランダム

ミステリー



株式会社 HVAL^{ハイル} 研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561代

目 次

・ はじめに	1
・ ストーリー	1
・ ゲームのスタート方法	1
・ 操作キーの説明	2
・ 遊び方	2
・ キャラクター紹介	5
・ パスワード(PASSWORD)の入力方法	6
・ パワー(POWER)の使い方	6
・ コンストラクション(CONSTRUCTION)	7

《はじめに》

- ・ このカートリッジは、MSXマークのついたパーソナルコンピュータでご使用下さい。
- ・ ROMカートリッジを差し込んだ後、電源を入れて下さい。電源を入れたままROMカートリッジを差し込みますと、本体及び、ROMカートリッジの故障の原因となります。
- ・ ROMカートリッジご使用後は、本体の電源を切ってからROMカートリッジを抜いて下さい。
- ・ このゲームは、キーボード、ジョイボール、ジョイスティックで操作できます。

《ストーリー》

愛と平和の王国「エデナーランド」、ここは三人の娘を持つ王様が治めており、豊富な作物に恵まれ、豊かな自然の中で人々は平和に暮らしていた。

ある日のこと、数匹のモンスターがこの国を我が物にしようと現れ、国中を荒らして人々をおびえさせたうえ、王家の末娘「ララ」を連れ去った。

この地方の守り神である大神「エデナー」はその光景を見て激しく怒り、モンスター達を地下の国「エグガーランド」に封じ込めたが、ララも連れ込まれてしまった。

大神エデナーはモンスターの目をあざむくため、ララの身体を数個の「ダイヤフレイマー」に変え、心を4つに分けてエグガーランドの東西南北の神々に預けた。そして国中で一番勇気のある若者を探し出し、ララを救いに行かせることにした。

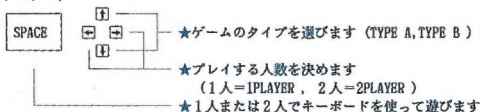
選ばれたのは少年「ロロ」であった。ロロはエグガーランドに入って行き、優れた知恵と直感で複雑な迷路をくぐりぬけ、モンスターをかわして4人の神々を探し出し、次々にダイヤフレイマーを集めた。

モンスター達はエグガーランドに封じ込められ、ララは元の姿に戻った。

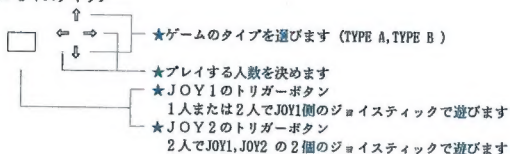
王様は勇敢なロロに感心し、ララと結婚させ祝福した。二人は大神エデナーから美しい国をさずかり、いつまでも人々から愛される王様と女王様になった。

《ゲームのスタート方法》

●キーボード

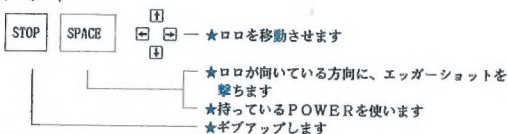


●ジョイスティック

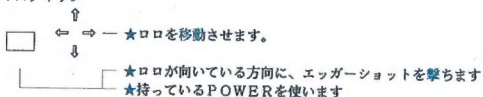


《操作キーの説明》

●キーボード



●ジョイスティック



《遊び方》

【A】は「TYPE A」、【B】は「TYPE B」での遊び方です。


●スタートラウンドを決めます



【A】パスワードを入力することにより、特定のラウンドからスタートすることができます。

注：初めてゲームをされる方は、SPACE キーまたはトリガーボタンを6回押してROUND1からスタートして下さい。

【B】ROUND 1からスタートします。



●そのROUNDをクリアするためには

【A】ロロ  をコントロールして、エグガーランドにあるダイヤフレームー

 を全て取り、出口  から脱出します。

【B】ロロ  をコントロールして、制限時間内にエグガーランドにあるダイヤ

フレームー  を全て取り、出口  から脱出します。また、できる限

り4人の神様  を探し出して、ララを元の姿  にもどして下さい。

●モンスターをやっつけるには

★ダイヤフレーマーの中には、モンスターをエグガー（玉子）にしてしまう力を持っているものがあり、ロロがそれを取るとエグガーショットが2発使えます。モンスターにエグガーショットを当てると、モンスターはエグガーになってしまい、ロロはこのエグガーを押して動かすことができます。しかし、しばらくするとエグガーにヒビが入り、元のモンスターにもどってしまいます。また、エグガーにもう一度エグガーショットを当てると、画面外に飛んで行き、しばらくもどって来ません。



★エグガーを押して川の中に落とすと川の流れに沿って流れていきます。そして、流れが止まった所で沈んでしまいます。またロロは流れているエグガーに乗って移動することもできます。

注：川にはエグガーを1個しか浮かべることができません。



●モンスターの魔力を防ぐには

★エグガーランドの中には、エメラルドフレーマー（緑色のブロック）があります。このエメラルドフレーマーは、ロロだけが押して動かすことができ、モンスターの魔力（メドーサの呪いやゴルの火）をはね返す力を持っています。



●一方通行を守りましょう

★エグガーランドの中には、一方通行マークがあります。モンスターは、その上を自由に通れますが、ロロは矢印の方からその上を通ることはできません。



●4人の神を見つけて！

★TYPE B では、エグガーランドのどこかに4人の神（東の神〔赤〕、南の神〔ピンク〕、西の神〔緑〕、北の神〔青〕）が隠れています。

★ロロが神のいる場所を通り過ぎるか、エグガーショットが通り過ぎれば、その神が出てきます。



★神を探し出せば、その神が持っている祝福（ブレスリングマーク）が出口の上に現れます。

★ブレスリングマークは全部で10種類あり、その中にはララも含まれています。

●得点（スコア）

【A】ダイヤフレイマー	1点
そのROUNDをクリアした時	残りのロロの数×10点
【B】ダイヤフレイマー	1点
ブレスリングマーク	10～100点
そのROUNDをクリアした時	50点

●つぎの場合は、ロロが1人増えます（最高20人まで）

- 【A】そのROUNDをクリアした時
ボーナスステージでパーフェクトを出した時
- 【B】ララを探し出した時
ボーナスステージでパーフェクトを出した時

●つぎの場合はミスとなり、ロロを1人失います。そして、ロロが全滅してしまうとゲームオーバーとなります。

★モンスターに捕まる ★メドーサの呪いを受ける ★ゴルの火にあたる



★川で溺れる



★STOPキーを押す



★制限時間が無くなる
(TYPE Bのみ)

●2 PLAYERゲームでのルール

★PLAYER1とPLAYER2が順番に1つのROUNDに挑戦し、早くクリアした方のPLAYERがクリアポイントを得ることができます。

★一方のPLAYERがクリアすれば、そのROUNDは終了、クリアできなかったPLAYERが先に次のROUNDに挑戦できます。

●終了したROUNDから続けてゲームをやりたい時は

★ゲームオーバーになるとCONTINUE画面が10秒間出ますので、その間にスペースキーかトリガーボタンを押せば、続けてゲームができます。

その時、ロロは5人になりますが、スコアは「0点」にもどってしまいます。

●ボーナスステージとは

★ボーナスステージは5ROUND終わるたびにあり、時間内にエグガーショットを使って、全てのモンスターを画面の外に飛ばします。

★ボーナスステージが終わると、スタートラウンドを、このROUNDまで自由に選ぶことができるパスワードが表示されます。

★ボーナスステージでパーフェクトを出すと、スペシャルラウンドのパスワード（スペシャルワード）が1個表示されます。

●スペシャルラウンドとは

★ROUND 100 をクリアすると、スペシャルラウンド（特別難しい5 ROUND）があります。このスペシャルラウンドに進むためにはスペシャルワード（キャラクター10個）を入力しなければなりません。

★ボーナスステージでパーフェクトを出すすとスペシャルワードが1個表示されます。



左図は、スペシャルワードの2番目のキャラクターは、右向きアルマであることを示しています。

《キャラクター紹介》

① ロロ (RORO)



エグガーランドに閉じ込められている「ララ」を助けに行く勇敢な少年。

② ララ (LALA)



モンスターに捕まりエグガーランドに連れて行かれてしまったエデナーランド王家の末娘。

③ メドーサ (MEDUSA)



モンスターのボスの存在。自分の前後左右を横切ろうとするロロを見つけて呪いを放ち、ロロを身動きできなくして殺してしまいます。ただし、自らは移動しません。

④ アルマ (ARMMA)



エグガーランドに侵入して来たロロを捕まえようと歩き回るモンスター。ロロがアルマの横にいると丸くなって転がって来ます。そして、何かにぶつかるまで転がり続けます。

⑤ スカル (SKULL)



通常は眠っていますが、ロロがエグガーランドにある全てのダイヤフレームを取ってしまうと、あわてて目を覚ましロロを追いかけ来ます。

⑥ ゴル (GOLL)



スカルと同様に、ロロが全てのダイヤフレームを取ってしまっから目を覚まし、ロロが自分の前を横切ろうとすると火を吐いて攻撃してきます。ただし、自らは移動しません。

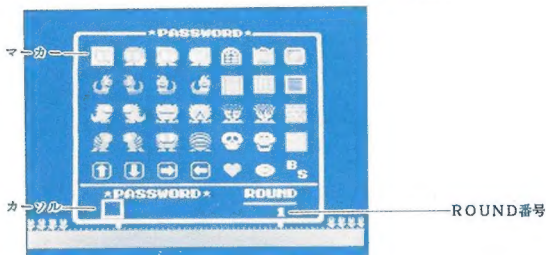
⑦ スネーキー (SNAKEY)



いつもキョロキョロとまわりを見回しているだけで、ロロには何の危害も加えません。

《パスワード(PASSWORD)の入力方法》

TYPE A では、ゲームスタート時にパスワードの入力画面になります。



①・②・③・④キーまたはジョイスティック(JOY1側)のスティックでマーカーを動かし、入力したいキャラクターの上に合わせます。そして、SPACEキーまたはトリガーボタン(次から決定キーと呼びます)を押すと、マーカーの示すキャラクターがカーソルの位置に入って、カーソルは1つ右へ移動します。

もし、間違ったキャラクターを入力してしまった場合には、マーカーを「BS」の所に合わせて決定キーを押します。するとカーソルが1つ左へもどり新しいキャラクターが入力できるようになります。

キャラクターが5個入力されると、そのパスワードで進めるROUND番号が表示されます。①・②キーまたはスティックの上下方向でスタートしたいROUND番号を選び決定キーを押しますと、そのROUNDからゲームがスタートします。

また、パスワードを間違えて入力してしまった場合、①キーまたはスティックを上方向へ倒して、ROUND番号を「NG」とし、決定キーを押すとパスワードを最初から入力することができます。

《パワー(POWER)の使い方》

画面右側のPOWERの欄に次のマークが表示されていれば1度だけ、そのラウンド内でマークの示すパワーを使用することができます。

パワーを得るためには光るダイヤフレイマーを取らなければならないが、いつダイヤフレイマーが光るかは分かりません。

注：パワーが使える時、エグガーショットは使えなくなりますので注意して下さい。



..... ロロの正面に川がある時、SPACEキーまたはトリガーボタンを押すと、そこに橋を置くことができます。



..... ロロの正面に一方通行マークがある時、SPACEキーまたはトリガーボタンを押すたびに矢印の方向が変わり、ロロがその場所を動いてしまうと矢印の方向が決まります。



..... ロロの正面に何も無い時、SPACEキーまたはトリガーボタンを押すと、そこにエメラルドフレイマーを置くことができます。

《コンストラクション(CONSTRUCTION)》

- ・モード選択で「CONSTRUCTION」を選択すると、コンストラクションモードに入ることができ、ROUND 1 へ5 までのパズルを自由に作り変えることができます。
- ・コンストラクションには次の5つのメインモードがあります。
 - FIELD エグガーランドの地形を決める
 - CAST エグガーランドに登場させるキャラクターを置く
 - POWER ロロが使用できるPOWERを決める
 - FILER 作成したデータをカセットまたはディスクに入出力する
 - ROUND 作り変えたいROUNDを指定する
- ・メインモードの変更は、「SELECT」キーまたは「SHIFT+SELECT」キーで行って下さい。
- ・ゲームに戻りたい場合は、「ESC」キーを押して下さい。
- ★「SHIFT+SELECT」は、「SHIFT」キーを押しながら「SELECT」キーを押すこと。

次に、それぞれのモードで使用するキー（コマンド）を説明します。

①FIELD

- ・・・ 画面左側にある四角いカーソルを移動させる
- SHIFT+・・・ 画面右側にある四角いマーカーを移動させる
- SPACE マーカーの示すキャラクターをカーソルの位置に置く
- CLS マーカーの示すキャラクター（ロロ、ホール、出口は除く）で画面をうめる。
実行する場合は「Y」キー、しない場合は「N」キー
- ★SHIFT+・・・は「SHIFT」キーを押しながらカーソルキーを押すこと。
- ★ホールは、キャラクターメニューの右上にある円形をしたキャラクターで、モンスターが現れる場所を指定するものです。モンスターはエグガーショットで画面外に出されると、優先的に初めの位置に現れますが、その位置にエメラルドフレイマーが置かれていて出られなくなっている場合、モンスターはこのホールの上に現れます。ただし、ホールはゲーム中には見えません。
- ★川のキャラクターには流れのある川4種類と流れのない川1種類があり、流れる方向は矢印で表されています。エグガーはこの流れに沿って流れて行きますが、流れが止まったり、流れが何かい合った場所では沈んでしまいます。ただし、ゲーム中では、流れを示す矢印は消えてしまいます。
- ★一度置いたキャラクターを変える場合には、まず空白のキャラクターをそのキャラクターに重ね置いてから、新しいキャラクターを置いて下さい。

②CAST

- ・・・ カーソルを移動させる
- SHIFT+・・・ マーカーを移動させる
- SPACE マーカーの示すキャラクターをカーソルの位置に置く
- ★CASTのキャラクターの中には、置ける個数が決まっているものがあります。
 - ・エグガーショットが得られる青いダイヤフレイマー＝49個まで
 - ・メドーサ、スカル、ゴム、スネーキー各10個まで
 - ・アルマ＝5個まで
- ★エグガーショットが得られる青いダイヤフレイマーは、ゲーム中になると通常のダイヤフレイマー（赤色）と同じ色になります。
- ★FIELDモードで置いたキャラクター（空白を除く）の上に、CASTモードのキャラクターは置けません。ただし、エメラルドフレイマーに限り出口の上に置くことができます。その時、エメラルドフレイマーの色は水色になります。水色のエメラルドフレイマーはゲーム中になると通常の色（緑色）になります。
- ★一度置いたキャラクターを変える場合、FIELDと同じ方法で行って下さい。

③POWER

- [F]・[F]・[F]・[F]** MENUのマーカ―を移動させる
- SHIFT+[F]・[F]** POWERのマーカ―を移動させる
- SHIFT+[F]・[F]** POWERを使用するために取らなければならない
ダイヤフレーマ―の数を決める

④FILER

・このモードには、次のサブモードがあります。

- SAVE 作成したデータ―をカセットまたはディスクに書き込む
- LOAD カセットまたはディスクからデータ―を読み込む
- DEV. カセットまたはディスクの選択
- FILES ディスク内のファイル名を表示する
- CLEAR ROUND 1～5までのデータ―を全てクリアする

・サブモードの変更は、**[F]**キーまたは**[F]**キーで行います。

SAVE, LOAD

- A～Z, 0, 1～9** ファイルネームに使う
- BS, DEL** 一つ前の文字を消す
- RETURN** ファイルネームを決定する

- ★ファイルネームは最高6文字で、最初の文字は英文字でなければなりません。
- ★ファイルネームが一文字でも入力されている時、サブモードの変更はできません。この場合「BS」キーで全ての文字を消してからモード変更を行って下さい。
- ★SAVEの時、5 ROUND全てにロロまたは出口が無ければ「ERROR」が出て、ファイルネームの入力はできません。
- ★LOADの時、入力したファイルネームが無ければ「ERROR」が出ます。この場合、何かキーを押せば元の画面にもどります。

DEV.

- RETURN** 使用するデバイス（カセット、ディスク）を変更する
- ★ディスクが接続されていない場合には、ディスクモードにはなりません。

FILES

- RETURN** FILESを実行する
- ★DEVICEがディスクになっていない場合は実行されません。
- ★ファイル名を見た後、何かキーを押せば元の画面に戻ります。

CLEAR

- RETURN** CLEARモードに入る
- 実行する場合は「Y」キー、しない場合は「N」キーを押す

⑤ROUND

- 1～5** 作り変えたいROUNDの番号を指定する

(X ㉔)

NO	PASSWORD				
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					

NO	PASSWORD				
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

POSITION	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
BONUS STAGE	1	3	5	7	9	11	13	15	17	19
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
SPECIAL WORD										

* パズルの解き方についてのご質問は、ご遠慮下さい。